

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Olahraga adalah salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia. Kondisi manusia baik fisik maupun mental dapat dibentuk dan dijaga melalui olahraga. Selain itu dengan olahraga dapat terjadi interaksi antar sesama juga dengan lingkungan sekitar.

Secara garis besar, olahraga terbagi dalam dua kelompok besar yaitu olahraga permainan dan olahraga ketangkasan. Pada perkembangannya mulai dikenal istilah *extreme game* atau olahraga ekstrim. Olahraga ini lebih mengarah kepada olahraga yang lebih modern dan lebih individualis yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dengan resiko kecelakaan lebih besar.

Olahraga ekstrim biasanya berupa permainan individual yang membutuhkan adrenalin tinggi dan berinteraksi dengan alam yang berfungsi sebagai arena. Sebagai contoh *sky surfing*, *paraceiling* dan *bungee jumping* adalah olahraga yang dilakukan pada tingkat ketinggian tertentu sehingga mendapatkan momen terbang atau melayang. *Surfing*, *wake boarding* dan *lake boarding* adalah olahraga dengan sebilah papan yang dilakukan di atas air dengan memanfaatkan ombak dan angin. *Moto-x*, *bm*x, *in-line skate* dan *skateboard* menggunakan media kendaraan seperti motor, sepeda dan papan atau sepatu beroda yang dilakukan di alam terbuka atau jalanan dengan memanfaatkan tinggi rendah permukaan dan gravitasi.

Di Indonesia olahraga ekstrim sudah berkembang, beberapa hal yang mempengaruhi perkembangannya adalah perlengkapan dan alam tempat melakukan olahraga tersebut. Alat dan perlengkapan umumnya diimpor dari luar negeri, sementara alam tempat berolahraganya sulit ditemukan sehingga untuk beberapa olahraga dibuatkan wahana sendiri atau malah disatukan dengan tempat wisata dan rekreasi. Ada beberapa *extreme game* yang dikenal di Indonesia, di antaranya adalah *paraceiling*, *bungee jumping*, *surfing*, *moto-x*, *skateboard* (papan luncur), *bm*x dan *in-line skate*. Meskipun cukup dikenal namun sebagian dari

extreme game ini hanya dapat dilakukan pada tempat-tempat tertentu saja dikarenakan olahraga ini membutuhkan suasana atau tempat yang khusus.

Sebagian dari olahraga ekstrim ini, yaitu *skateboard* (papan luncur), *bmx* dan *in-line skate* merupakan olahraga ekstrim yang bisa dibuatkan satu wahana. Karena *skateboard* (papan luncur), *bmx* dan *in-line skate* memiliki kesamaan dalam sistem, pola permainan dan pembagian jenisnya.

Paraceiling

Di Indonesia *paraceiling* biasanya dimasukkan dalam olahraga dirgantara karena perlengkapan dan peralatan pendukung yang relatif susah diperoleh dan biasanya hanya tersedia dalam wadah kedirgantaraan. Olahraga ini dilakukan dengan menggunakan sebuah parasut khusus di atas sebuah bukit, kemudian atletnya berlari meloncat dari bukit tersebut dan terbang dengan menggunakan parasut.

Di Bali *paraceiling* dapat dilakukan namun sebatas rekreasi dan bagian dari hiburan pada tempat wisata saja.

Bungee Jumping

Bungee jumping adalah olahraga yang dilakukan dengan mengikatkan kaki dan meloncat dari atas sebuah jembatan atau tebing. Olahraga ini mulai dikenal di Eropa pada akhir tahun 1970-an saat ada beberapa orang yang melompat dari atas sebuah jembatan dengan mengikatkan tali pada kaki. *Bungee jumping* kemudian berkembang di Eropa dan sekitarnya pada pertengahan tahun 1980-an saat para peminat olahraga ini mulai beralih dari jembatan dan tebing ke gedung-gedung. Salah satu bangunan yang waktu itu sering digunakan untuk *bungee jumping* adalah menara Eiffel.

Sebenarnya *bungee jumping* berasal dari sebuah upacara adat. Di kepulauan Pentacost di Vanuatu, ada suku yang melakukan ritual akil balik laki-laki dengan mengikat kaki mereka dengan akar rambut yang tidak elastis dan melompat dari ketinggian.¹ Seperti *paraceiling*, *bungee jumping* juga hanya dapat dilakukan di Bali sebagai rekreasi.

Surfing

¹ Majalah Wizard Indonesia, edisi 12, 2005, h 68

BAB I. PENDAHULUAN

Olahraga *surfing* (selancar) berasal dari kepulauan Hawaii dan sudah ada sejak abad ke-15 dengan nama *he'enalu*². Pada awalnya *surfing* hanya diperuntukkan bagi para raja dan ratu di Hawaii, kemudian pada awal abad ke-20 olahraga ini dipopulerkan di Amerika Serikat untuk mempromosikan jalur kereta api Huntington. Olahraga ini mencapai awal puncak kepopulerannya di Amerika pada tahun 1950-an.

Di Indonesia *surfing* adalah salah satu olahraga ekstrim yang relatif digemari. Ada beberapa atlet nasional yang sudah masuk ke dalam jajaran peringkat dunia, di antaranya yang paling berprestasi adalah Rizal Tanjung dan Tipi Jabrik. Prestasi yang di dapat oleh Rizal Tanjung adalah juara 2 Rip Curl Indonesia Open, sedangkan Tipi Jabrik adalah anggota Indonesian Team at Amateur Game Heineken Championship di Amerika Serikat dan World Grommet Championship. Meskipun demikian olahraga ini membutuhkan keadaan alam yang khusus mulai dari keadaan pantai, tinggi ombak dan kecepatan angin tertentu. Suasana seperti ini tidak terdapat di setiap pantai di kepulauan Indonesia, atau bahkan pada pantai-pantai di seluruh dunia. Hal ini yang menyebabkan di Indonesia olahraga ini hanya dapat dilakukan di Bali dan Lombok.

Moto-X

Cabang untuk olahraga motor banyak dan bervariasi yang biasanya dibedakan dari jenis motor, besar kapasitas mesin dan course atau arena. Namun untuk cabang *extreme game* jenis olahraga motor yang ada yaitu *Moto-X*. Atau dikenal juga dengan istilah *Super Cross*.

Yang membedakan *moto-x* dengan olahraga motor lainnya adalah biasanya lintasan *moto-x* dipenuhi oleh gundukan tanah membentuk *ramps* atau *launcher* dengan ketinggian tertentu dan para atletnya meloncati *obstacle* tersebut sambil melakukan berbagai trik dan aksi *stunt* saat *hang time* (melayang).

Di Indonesia bertebaran berbagai macam klub motor, para pecinta motor dan atlet olahraga motor, namun untuk *extreme game* ini peminatnya masih relatif sedikit. Ada beberapa faktor yang mendasari hal tersebut di antaranya jenis motor yang relatif mahal dan susah didapat dan tingkat kesulitan dan resiko olahraga itu sendiri. Namun demikian terlihat mulai ada usaha dari beberapa organisasi atau

² Majalah Wizard Indonesia, edisi 12, 2005, h 68

klub olahraga motor untuk mengembangkan *extreme game* ini misalnya dengan sering mengadakan eksebisi khusus *moto-x* dengan mendatangkan atlet-atlet *moto-x* dunia.

Papan Luncur, BMX dan In-line Skate

Skateboard (papan luncur), *bm*x dan *in-line skate* memiliki sejarah dan alur perkembangannya masing-masing. Proses perkembangan yang dialami oleh ketiga cabang *extreme game* ini menghasilkan suatu kesamaan dalam sistem, pola permainan dan pembagian jenisnya. Setelah melalui proses perkembangan dan evolusi selama bertahun-tahun ketiga olahraga ini bermuara pada satu titik temu yaitu arena atau *skatepark*.

Arena ini, atau yang lebih dikenal sebagai *skatepark* adalah suatu arena yang dapat menampung kegiatan *skateboard* (papan luncur), *bm*x dan *in-line skate*. *Skatepark* ini dikenal pada tahun 1979-an. Pada dasarnya *skatepark* tidak membutuhkan syarat-syarat spesifik untuk penentuan lokasi. Antara tahun 1970-an sampai 1980-an *skatepark* mulai menjamur di Amerika. Ketiga olahraga ini relatif sederhana karena hanya meluncur melewati jalur dan *obstacle*. Walaupun relatif sederhana, ketiga olahraga ini memacu adrenalin karena saat melewati *obstacle* tersebut disertai dengan melakukan trik dan *manuver*. Trik dan *manuver* ini yang menjadi magnet awal bagi orang untuk mencoba dan ketagihan.

Di Indonesia *skateboard* (papan luncur), *bm*x dan *in-line skate* sudah mulai dikenal pada akhir tahun 1970-an dan kembali populer pada awal tahun 1990-an. Di beberapa kota besar di Indonesia sudah tersedia *skatepark* dan berbagai kompetisi sudah sering diselenggarakan, bahkan beberapa atlet Indonesia telah menorehkan prestasi untuk tingkat Asia dan memiliki posisi pada peringkat dunia. Di samping itu faktor pendukung lainnya adalah peranan industri dan media massa. Televisi sering menayangkan acara-acara baik olahraga, film atau musik yang menampilkan atlet atau tokoh dari olahraga ekstrim di atas. Media iklan pun sering menggunakan atlet olahraga ini sebagai modelnya terutama untuk produk yang bertemakan semangat, sportivitas dan kaum muda.

Olahraga papan luncur masuk di Indonesia pertama kali pada awal tahun 1976 berbarengan dengan olahraga *bm*x dan sepatu roda dan pada tahun 1978 telah diadakan kompetisi papan luncur yang pertama di Bandung oleh mahasiswa

BAB I. PENDAHULUAN

ITB dengan nama GEODESI ITB SKATEBOARD COMPETITION. Dalam perkembangan selanjutnya sering diadakan kompetisi yang meskipun hanya bersifat lokal namun cukup terorganisir baik dan rutin. Namun ada kendala-kendala yang cukup mengganggu dalam proses pertumbuhan olahraga papan luncur ini yaitu perkembangan yang tidak merata hanya terpusat pada kota-kota besar saja seperti di Jakarta, Bandung dan Bali, tidak tersedianya sarana dan fasilitas olahraga (*skatepark*) dan pandangan masyarakat umum yang sering melecehkan dan meremehkan papan luncur sebagai mainan anak-anak.

Di Indonesia papan luncur telah memiliki organisasi resmi yaitu ISA (Indonesian Skateboard Association) yang lahir pada tahun 1994.). ISA adalah organisasi yang merupakan afiliasi dari *World Cup Skateboarding*.³



Gambar 1.1 Logo ISA

Sedang dalam wadah KONI, papan luncur sekarang telah dimasukkan ke dalam cabang olahraga sepatu roda namun belum dipertandingkan dalam PON. Prestasi yang telah diukir cukup memuaskan karena dalam beberapa tahun terakhir ini Indonesia selalu berada dalam peringkat 10 besar dalam kompetisi papan luncur amatir se-Asia dan Australia.



Gambar 1.2 Aksi skater Mandala Krida
Sumber : Foto pribadi Yogyakarta

Tabel 1.1 Komunitas Skate di
Yogyakarta
Sumber : survei penulis

Nama Komunitas Skateboard Yogyakarta	Jumlah Anggota
Komunitas Skateboarders Mandala Krida	30 Orang

³ www.ISA.com

BAB I. PENDAHULUAN

Komunitas <i>Skateboarders</i> Balai Kota	30 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> UGM <i>Boulevard</i>	20 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> UGM Gedung Kehutanan	20 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Nitikan	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Wiratama	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Pugeran	8 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Bawah Jembatan Janti	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Bintaran (Depan Gereja)	11 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Ngasem (Tempat Parkir Mobil)	12 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Kota Gede	15 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> STTA (Depan Kampus STTA)	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Paseban (Depan Kantor Pemda)	8 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Diponegoro (Depan museum Diponegoro)	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> Gebang	10 Orang
Komunitas <i>Skateboarders</i> GOR UNY	18 Orang
Jumlah	232 Orang

Dilihat dari potensi yang ada, *skater-skater* yang tergabung dalam komunitas *skate* di Yogyakarta adalah remaja-remaja Indonesia yang memiliki kemampuan. Hal ini dikarenakan kondisi psikologi remaja yang memiliki semacam perasaan *invulnerability* yaitu keyakinan bahwa diri para remaja tidak mungkin mengalami kejadian yang membahayakan diri (Beyth-Marom, dkk., 1993).

Masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja. Ciri-ciri masa remaja :

1. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa *storm* dan *stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja.
2. Perubahan dalam hal yang menarik bagi remaja dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi para remaja dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang.
3. Perubahan nilai, hal yang remaja anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa.

4. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi para remaja menginginkan kebebasan, tanpa adanya kekangan dan dapat menunjukkan jati diri dan eksistensi diri.

Perkembangan olahraga papan luncur di Yogyakarta terhambat oleh masalah mendasar yaitu tidak tersedianya tempat dan fasilitas pendukung. Padahal jika dilihat dari potensi yang ada Yogyakarta mampu menghasilkan skater-skater yang andal dan mampu bersaing dengan *skater-skater* dari Jawa dan Bali, mempunyai prospek untuk bisa menjadi skater amatir dan dapat disejajarkan dengan *skater* luar daerah sehingga dengan demikian dapat turut ambil bagian dalam kompetisi-kompetisi amatir baik yang berskala nasional maupun internasional.

Melihat dari fakta dan kondisi yang ada maka diperlukan pengadaan fasilitas dan tempat untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi generasi muda yang ada khususnya dalam cabang olahraga papan luncur, *bmx* dan *in-line skate*. Melihat juga antusias dan animo masyarakat khususnya generasi muda maka penting manfaatnya untuk menanamkan kecintaan terhadap olahraga ini sejak dini.

Pengadaan fasilitas ini haruslah memenuhi standar nasional sehingga menjadi keunggulan dari proyek yang tidak hanya berupa *outdoor skatepark* tetapi juga memiliki *indoor skatepark*, fasilitas dengan standar yang ada dapat menjadi motivator yang memfasilitasi atlet atau *rider* yang berprestasi agar dapat menjadi atlet atau *rider* profesional dan mampu bersaing dalam skala nasional.

Pengadaan fasilitas ini berupa arena yang memiliki *skatepark* dan kamp-kamp pelatihan yang dibuka untuk umum. Kamp pelatihan ini dibuka hanya pada waktu tertentu, yaitu saat liburan sekolah. Kamp pelatihan ini dibuka intensif hanya dalam waktu 1 bulan. Dalam waktu 1 bulan ini, para peserta kamp dilatih dasar-dasar dari olahraga papan luncur, *bmx* dan *in-line skate*. Untuk selanjutnya, para peserta hanya diberi pelatihan lanjutan dari paket yang telah diikuti. Sistem pelatihan yang digunakan adalah sistem pelatihan berdasarkan trik dan *manuver* awal hingga profesional. Kamp pelatihan ini berupa tempat kursus olahraga yang tidak berdasarkan kurikulum pendidikan di Indonesia.

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Meningkatnya perkembangan dan frekuensi kegiatan *extreme game* khususnya olahraga papan luncur, *bmx*, dan *in-line skate* baik lokal maupun nasional tanpa diimbangi adanya tempat dan fasilitas untuk mewadahi kegiatan dan perkembangan potensi yang ada.

Merancang sebuah arena papan luncur, *bmx*, dan *in-line skate* bukan hanya sekedar wadah untuk bermain papan luncur, tetapi dengan adanya fasilitas yang memenuhi standar nasional dapat menjadi motivator untuk mengembangkan diri, sehingga atlet dan *rider* dapat menjadi atlet dan *rider* yang profesional.

Merancang arena papan luncur, *bmx*, dan *in-line skate* adalah merancang sebuah fasilitas yang memenuhi standar nasional dengan mengadopsi standar internasional. Standar nasional yang mengadopsi standar internasional dipilih karena ajang perlombaan di Indonesia pada umumnya merupakan acara nasional dengan sponsor-sponsor internasional dari mancanegara.

Standar nasional yang mengadopsi standar internasional itu sendiri adalah dengan penyediaan elemen arsitektural untuk *skatepark* yang berstandar internasional tetapi untuk arena itu sendiri menggunakan standar nasional..

Elemen desain arsitektural yang akan ditawarkan :

1.2.1. SKATEPARK

Adanya *skatepark*, baik *indoor* maupun *outdoor* yang memenuhi standar nasional yang mengadopsi standar Internasional. *Skatepark* adalah sebuah fasilitas olahraga. Rancangan dan konstruksinya dibuat khusus untuk olahraga seperti papan luncur, *in-line skate* dan *bmx freestyle*.

Pada dasarnya semua *skatepark* harus mempunyai area untuk pemula. Area pemula adalah bagian dimana seseorang yang belum bisa main papan luncur atau belum berpengalaman dapat berlatih dalam lingkungan yang lebih terkontrol. Sangat penting bagi seorang pemula untuk berada di luar area untuk kelas menengah dan mahir demi keselamatan bersama. Ukuran untuk area pemula kira-kira antara 464.51 sampai 743.22 m² dengan lereng landai yang memiliki *hills kecil*, *moguls*, *banks*, *curbs* dan *rail slides* dengan ukuran mulai dari 8 inch sampai 2.43 m.

BAB I. PENDAHULUAN

Semua *skatepark* harus memiliki elemen-elemen jalan yang membentuk sebuah *street course*. *Street course* dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai *obstacle* dan elemen-elemen yang dapat ditemukan di jalanan sebenarnya. Elemen-elemen tersebut antara lain berupa *ledge*, tangga dan *rail* yang berupa pagar atau pegangan tangga. Ukuran *street course* kira-kira antara 929.03-1858.06 m². Sebuah *street course* yang dirancang dengan baik terdiri dari beberapa bagian dan memiliki range kecepatan dari lambat sampai sangat cepat. Bagian-bagian ini dapat terdiri dari *transition*, *vert walls*, *large banks* dan *banks* dengan permukaan rata yang memiliki *ledge*, tangga, *rail* dan *curbs*. Desain skatepark harus memiliki ruang yang cukup sehingga seorang *skater* dapat dengan leluasa untuk mulai melakukan manuver dan memiliki setidaknya 8-10 kemungkinan untuk mengakhiri manuver tersebut. Kesalahan yang paling sering terjadi dalam merancang *skatepark* adalah membangun terlalu banyak dalam luasan tempat yang terlalu kecil.

Kamus Dasar Istilah-Istilah dalam Olahraga Papan Luncur, *BMX* dan *IN-LINE Skate*:

1. ***Freestyle*** : gaya bebas dalam olahraga *skateboard*
2. ***Ollie*** : trik mengangkat papan dengan hanya menggunakan bantuan kedua kaki
3. ***Streetstyle*** : gaya permainan jalanan dalam *skateboard*
4. ***Vertstyle*** : gaya permainan *skateboard* yang menggunakan landasan berbentuk setengah lingkaran
5. ***Nose*** : bagian depan papan
6. ***Half pipe*** : tempat atau landasan bermain *skateboard* yang berbentuk setengah lingkaran
7. ***Rollin*** : meluncur
8. ***Ramps*** : landasan bermain *skateboard* untuk melakukan trik *Ollie* dan membuat lompatan menjadi lebih tinggi
9. ***Bowl*** : tempat atau landasan bermain *skateboard* yang berbentuk mangkok
10. ***Obstacle*** : rintangan
11. ***Curbs*** : *obstacle* yang menyerupai pingiran jalan

BAB I. PENDAHULUAN

12. **Block** : *obstacle* yang berbentuk kotak menyerupai elemen jalan seperti pedestrian
13. **Flat ground** : permukaan yang rata
14. **Grind** : meluncur sepanjang tepi (seperti trotoar, bangku, kereta api, mengatasi, dll)
15. **Banks** : bidang miring
16. **Transition** : bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring
17. **Lips** : bibir tepi pada *ramp*
18. **Edge** : tepi
19. **Coping** : pipa besi minimal 2 inci pada pinggiran *transition*
20. **Kiks** : ujung papan bagian depan dan belakang
21. **Nose** : *kick* bagian depan
22. **Tail** : *kick* bagian belakang
23. **Aerial trick** : trik udara

1.2.2. KAMP PELATIHAN

Kamp pelatihan ini dibuka hanya pada waktu tertentu, yaitu saat liburan sekolah. Kamp pelatihan ini dibuka intensif hanya dalam waktu 1 bulan. Dalam waktu 1 bulan ini, para peserta kamp dilatih dasar-dasar dari olahraga papan luncur, *bmx* dan *in-line skate*. Untuk selanjutnya, para peserta hanya diberi pelatihan lanjutan dari paket yang telah diikuti. Sistem pelatihan yang digunakan adalah sistem pelatihan berdasarkan trik dan *manuver* awal hingga profesional. Kamp pelatihan ini berupa tempat kursus olahraga yang tidak berdasarkan kurikulum pendidikan di Indonesia.

Kamp pelatihan disini merupakan area pemula. Ukuran untuk area pemula kira-kira antara 464.51 sampai 743.22 m².

Kamp pelatihan ini dilaksanakan di dalam ruangan. Hal ini didukung dengan keadaan cuaca Indonesia yang akhir-akhir ini mengalami perubahan yang signifikan.

1.2.3. PENDEKATAN PSIKOLOGI REMAJA

Karena pengguna *skatepark* sebagian besar adalah remaja dengan usia antara 12-20 tahun. Maka pendekatan yang diambil adalah pendekatan psikologi remaja. Pendekatan ini di transformasikan ke dalam tatanan tata ruang dalam pada rancangan bangunan.

Karakteristik psikologi remaja yang diambil untuk dibahas dalam permasalahan antara lain :

✖ **Gejolak Emosional**

Emosi remaja umumnya masih labil. Remaja kadang bisa mengontrol emosi mereka sendiri. Sehingga bisa suatu saat remaja sangat emosional dan kemudian secara tiba-tiba mereda.

Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa *storm* dan *stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja.

• **Bergaul Dalam Kelompok**

Usia 12-20 tahun merupakan usia dimana remaja mulai belajar mengenal dirinya sendiri dan orang lain. Pada rentang usia ini remaja mulai belajar bersosialisasi. Remaja senang bergaul dengan sekelompok teman-teman yang belum dikenal atau yang sudah dikenal. Perubahan dalam hal yang menarik bagi remaja dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi para remaja dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang.

• **Gerak/Dinamis**

Remaja senang sekali dengan melakukan aktivitas tinggi. Hal ini terkait dengan perkembangan motorik kasar remaja yang sedang mengalami masa pertumbuhan. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi para remaja menginginkan kebebasan, tanpa adanya kekangan dan dapat menunjukkan jati diri dan eksistensi diri. Kondisi psikologi remaja

yang memiliki semacam perasaan invulnerability yaitu keyakinan bahwa diri para remaja tidak mungkin mengalami kejadian yang membahayakan diri (Beyth-Marom, dkk., 1993).

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan sebuah arena papan luncur, *bmx*, dan *in-line skate* di Yogyakarta—sebagai suatu tempat pelatihan yang representatif dan dapat menampung aktivitas, dalam hal ini pembinaan terhadap potensi *extreme game* khususnya olahraga papan luncur, *bmx* dan *in-line skate*—yang memenuhi standar nasional melalui penataan ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan psikologi remaja?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan sebuah arena papan luncur, *bmx*, dan *in-line skate* di Yogyakarta yang memenuhi standar nasional melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan psikologi remaja.

1.4.2. Sasaran Perancangan

1. Penyediaan sarana fisik dan fasilitas penunjang sebagai tempat berlatih bagi para *skater* dan dalam perkembangannya juga olahraga *bmx* dan *in-line skate*.
2. Perancangan lingkungan tempat pelatihan yang tertata baik mulai dari ruang, sirkulasi sampai kepada hubungan ruang.
3. Perancangan arena papan luncur, *bmx* dan *in-line skate* di Yogyakarta yang bersifat:
 - a. Komunikatif : Perancangan tampilan bangunan dengan fungsi dan kegiatan di dalamnya dapat dikomunikasikan.

- b. Edukatif : Perancangan kamp pelatihan sebagai tempat yang dapat memberikan pendidikan melalui fasilitas yang ada.
- c. Rekreatif : Desain kawasan yang memiliki suasana rekreatif dengan tujuan untuk mendorong para pemakai lebih bersemangat dalam beraktifitas sejalan dengan moto *Skateboarding is Fun*

1.5. Ruang Lingkup Studi

1.5.1. Materi Studi

Untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah direncanakan, maka materi studi yang digunakan untuk mendukung penyelesaian rancangan arena papan luncur, *bmx* dan *in-line skate* di Yogyakarta diantaranya :

- Standar nasional dari sarana fisik dan fasilitas penunjang sebagai arena papan luncur, *bmx* dan *in-line skate* yang akan diterapkan.
- Pengolahan ruang dalam dan ruang luar. Meskipun demikian, penyelesaian permasalahan akan lebih ditekankan pada pengolahan ruang dalam.

1.5.2. Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang akan dianalisis dan jawaban permasalahan dibatasi pada tatanan bentuk arsitektural yang sesuai dengan psikologi remaja.

1.6. Metode Studi

Metode yang dipakai dalam pembahasan antara lain :

1.6.1. Deskripsi

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai data dan informasi umum serta konsep yang ditawarkan pada proyek.

1.6.2. Studi literatur

Mengenai topik yang berhubungan dengan konsep perancangan proyek

1.6.3. Survey

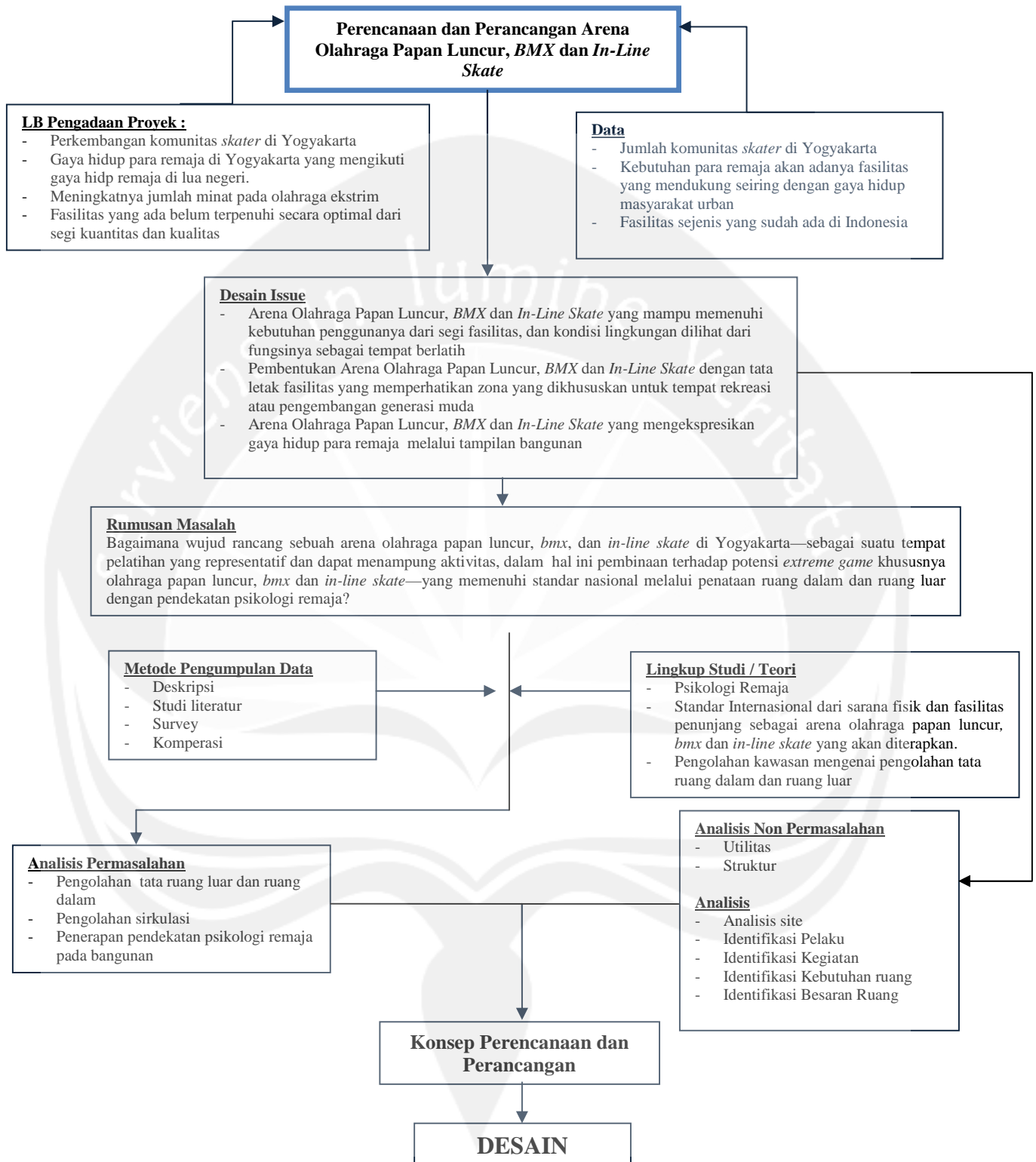
Pengamatan mengenai proyek yang telah ada serta peninjauan lokasi lain yang sesuai untuk proyek ini.

1.6.4. Komparasi

Membandingkan dengan desain yang sudah ada melalui penataan fasilitas, pengolahan sirkulasi, serta tampilan bangunan

BAB I. PENDAHULUAN

1.7. Diagram Alur Pemikiran



Bagan 1.1
Alur Pemikiran

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, diagram alur, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, *BMX*, dan *IN-LINE SKATE* dan PSIKOLOGI REMAJA

Berisi tinjauan umum mengenai papan luncur, bmx, in-line skate, *skatepark* dan kamp pelatihan, pengertian dan standarisasi yang digunakan. Serta teori – teori mengenai psikologi remaja yang digunakan untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan desain.

BAB III : TINJAUAN KOTA YOGYAKARTA dan ARENA OLAHRAGA SEJENIS

Berisi mengenai tinjauan kota Yogyakarta dan preseden arena olahraga sejenis yang digunakan untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan desain.

BAB IV : ANALISIS PERENCANAAN dan ANALISIS PERANCANGAN

Berisi tentang analisis perencanaan desain dalam proyek yang akan dibangun secara lebih spesifik. Analisis yang akan dibahas diantaranya mengenai analisis site, analisis pelaku dan kegiatan, analisis ruang, analisis permasalahan desain, dan analisis non permasalahan desain. Membahas mengenai transformasi psikologi remaja ke dalam Arena Olahraga Papan Luncur, *BMX*, dan *IN-LINE SKATE* serta membahas mengenai standarisai nasional yang ditransformasikan dari standar internasional sebagai penekanan desain.

BAB V : KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

Berisi mengenai konsep yang didapat dari pembahasan sebelumnya dan akan menjadi dasar dalam mendesain.